ХОДЫ ПРОНЫРЫ

Домушник: когда тебе необходимо проникнуть в запертое помещение (отжать дверь, влезть в форточку или взломать замок) действуй 3d6+шустро

- На 14+ ты вошел внутрь и твои друзья тоже могут сделать это не привлекая внимания
- На 11-13 ты вошел внутрь, но твои друзья не смогут последовать за тобой
- В случае провала ты внутри, но радоваться рано

Карманик: когда ты хочешь облегчить чьи-то карманы, кобуру или сумку, действуй 3d6+шустро

- На 14+ выбери на свое усмотрение предмет из амуниции цели, который ты реально в состоянии украсть незаметно
- На 11-13 получи предмет на усмотрение цели и ты рискуешь
- При провале ты пойман за руку

Разведка: когда ты следишь за кем-нибудь или чем-нибудь и стараешься остаться незамеченным, действуй 3d6+шустро

- На 14+ ты проследил и плюс к тому узнал некие секреты - заведи трое уз с объектом слежки
- На 11-13 ты проследил и остался незамеченным
- Тебя обнаружили

Ты можешь разорвать узы чтобы получить преимущество +2 действуя против цели, либо чтобы дать то же преимущество кому-то из союзников, с кем можешь общаться.

Скрытность: когда тебя еще не видят и ты и далее желаешь остаться незамеченным, действуй 3d6+шустро

- На 14+ тебя не видят и ты волен действовать
- На 11-13 тебя не видят, но ты вынужден залечь
- При провале ты выбрал не лучшее место для укрытия

Отвлекающий маневр: когда ты отвлекаешь чье-то внимание или заговариваешь зубы, действуй 3d6+страстно

- На 14+ он отвлекся - все получают преимущество +1 к следующему броску против него
- На 11-13 он смущен - кто-то один (на твой выбор) получает преимущество +1 к следующему броску против него, и ты рискуешь
- При провале он немедленно определяет тебя как главную угрозу

Быстрый или мертвый: когда ты угрожаешь насилием персонажу МЦ, делай это 3d6+шустро, а не 3d6+решительно.

Пора рвать когти: скажи, как ты уходишь, и действуй 3d6+шустро.

- На 14+ — ты ушёл.
- На 11-13 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или что-то возьми с собой, МЦ скажет, что именно.
- При провале тебя застали врасплох на полпути.

Подстава: когда ты нападаешь исподтишка, действуй 3d6+шустро, а не 3d6+решительно.

Двуличный: когда ты хочешь выдать себя за кого-то, кем не являешься (социальный статус, а не конкретная личность), действуй 3d6+страстно

- На 14+ тебя не опознали... пока
- На 11-13 в тебе не опознали проныру, но тебе не доверяют
- При провале ты раскрыт